BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

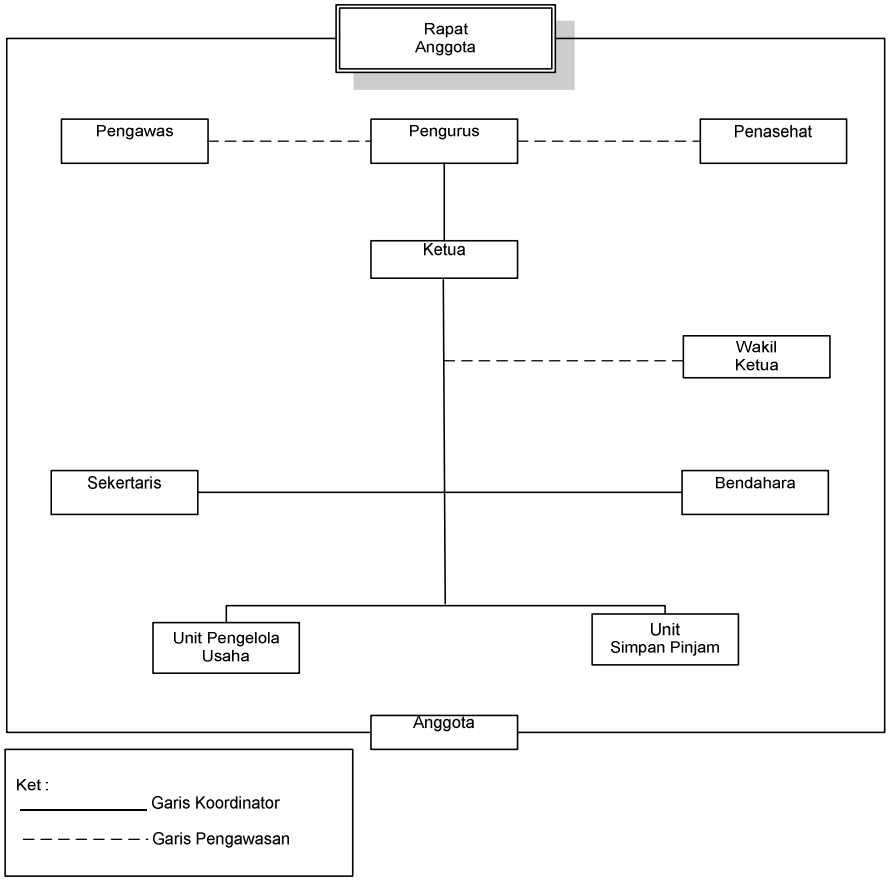
Kantor Koperasi Simpan Pinjam Sd TILIL beralamatkan di Jl. Puyuh No.2. Wilayah kerjanya adalah Cabang Dinas Pendidikan Sd Negeri TILIL. Anggotanya terdiri dari Orang Tua Murid Serta Murid itu sendiri.

Koperasi Simpan Pinjam Koperasi Orang Tua Serta Murid (KOM) didirikan 1 november 2008 dengan harapan dapat meningkatkan kesejahteraan anggotanya yang terdiri dari para Orang Tua Murid Serta Murid. Pada saat didirikan koperasi ini memiliki jumlah 60 (enam puluh) anggota dan sekarang sudah mencapai 250 (dua ratus lima puluh). Koperasi ini belum memperoleh status badan hukum.

3.1.2. Visi dan Misi

1. Koperasi SD Tilil bergerak dibidang usaha simpan pinjam,koperasi yang berkesinambungan menuju masa depan yang cerah dan gemilang
2. Semua aturan koperasi SD tilil berpegang teguh pada hasil keputusan rapat anggota tahunan yang dilaksanakan setiap tahun pembukuan
3. Mengadakan iuran rutin tiap bulan dan meringankan beban pinjaman kepada anggota koperasi

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Koperasi Simpan Pinjam

3.1.4. Deskripsi Tugas

a) Rapat Anggota

1. Merupakan kekuasaan tertinggi dalam koperasi.
2. Membuat rencana Anggaran Dasar.

3. Memilih anggota, pengurus, dan anggota pengawas jika masa jabatannya telah habis.
4. Mengesahkan rencana kerja dan rencana anggaran belanja dan anggaran pendapatan koperasi.
5. Menetapkan pembagian Sisa Hasil Usaha (SHU).

   Mengesahkan neraca dan perhitungan keuangan tahunan

b) Penasehat

1. Menolak hal-hal yang merugikan koperasi dari pihak luar.
2. Memberikan saran atau anjuran pada pengurus untuk kemajuan koperasi.
3. Memberi prioritas usaha pada koperasi apabila memenuhi syarat yang ditetapkan.

c) Pengawas

1. Melaksanakan pemeriksaan terhadap tata kehidupan koperasi termasuk organisasi, usaha dan pelaksanaan kebijaksanaan pengurus.
2. Memberi laporan tertulis tentang pemeriksanaan.

3. Sebagai perangkat organisasi, tim manajemen dan sebagai pelindung koperasi.

d) Ketua

1. Bertindak sebagai pimpinan koperasi, atas nama koperasi serta mewakili koperasi di dalam maupun di luar persidangan.
2. Menyiapkan kebijaksanaan pimpinan/penasehat dalam pengembangan koperasi.
3. Menetapkan kebijaksanaan dalam keputusan pada forum rapat pengurus.
4. Mengkoordinator perumusan dan perencanaan program kerja.
5. Menandatangani surat-surat keluar dan surat-surat berharga bersama sekretaris.

e) Sekretaris

1. Memelihara buku-buku administrasi organisasi.
2. Bertanggungjawab dalam bidang administrasi/tata usaha koperasi.
3. Menyelenggarakan notulen rapat.
4. Menyusun laporan organisasi.

5. Mengatur dan mengurus soal pengelolaan koperasi.

f) Bendahara/Keuangan

1. Mengurus persoalan keuangan koperasi.
2. Membimbing dan mengawasi pemegang kas koperasi.
3. Mengawasi dan menganalisa RAPB koperasi dengan cermat agar tidak melampaui.
4. Menandatangani surat-surat berharga bersama ketua.
5. Menyimpan dan mengamankan uang, bukti-bukti surat berharga dan dokumen keuangan koperasi.
6. Menyusun dan menyiapkan neraca dan perhitungan hasil usaha koperasi.

g) Unit Simpan Pinjam

1. Mengatur, mengkoordinir dan manangani semua aktivitas yang berhubungan dengan simpan pinjam.
2. Mengamati posisi setiap pembiayaan, mamantau dan memberikan pembinaan serta mengusahakan agar pelunasan dapat sesuai dengan perjanjian.
3. Mengikuti perkembangan proses pembiayaan.

4. Menganalisa dan memberikan solusi pada keluhan anggota dalam kasus pembiayaan.

h) Unit Pengelola Usaha

1. Mengelola usaha yang dijalankan oleh koperasi.
2. Bertanggungjawab sepenuhnya pada ketua koperasi.
3. Membuat laporan keuangan hasil usaha per tahun.
4. Mengembangkan usaha yang ditangani.

3.2. Metode Penelitian

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian sistem yang penulis gunakan yaitu desain penelitian deskriptif-Analisis. Penelitian deskriptif adalah studi untuk menemukan fakta dengan interpretensi yang tepat. Sesuai dengan metode penelitian, maka desain deskriptif dan analisis dapat dibagi pula atas tiga, yaitu: desain studi historis, desain studi kasus, dan desain survei.

Disamping penilitian deskriptif, terdapat juga desain untuk penelitian analisis. Walaupun sanagat kecil perbedaaanya, tetapi pada studi analisis, analisis ditunjukan untuk menguji hipotesis-hipotesis dan mengadakan interpretasi yang lebih dalam tentang hubungan-hubungan. Desain analisis hubungan lebih banyak dibatasi oleh

keperluan-keperluan, pengukuran-pengukuran, dan menghendaki suatu desain yang menggunakan model seperti pada desain percobaan.

3.2.2 Jenis dan Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara, dan observasi.

3.2.2.1 Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi)

1. Metode Observasi

Metode ini diperlukan untuk mengetahui atau mendapatkan data yang tidak mungkin didapat dengan metode wawancara. Metode observasi ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan mengenai pengelolaan data-data koperasi yang berkaitan dengan simpan pinjam.

2. Metode wawancara

Metode wawancara adalah metode yang sangat efektif dalam pengumpulan data. Wawancara digunakan untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan pendataan anggota, penyetoran simpanan, penarikan simpanan, transaksi, pinjam, angsuran pinjam dan pembuatan laporan.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Sumber data sekunder yang penulis dapat dari penelitian ke koperasi SD Tilil ini yaitu berupa buku data anggota koperasi, buku transaksi simpan serta pinjaman, hasil laporan tahunan koperasi, serta buku tabungan bulanan yang wajib di bayar oleh semua anggota koperasi SD Tilil.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem adalah suatu metode analis perancanganstruktur dimana terdapat flow map, diagram kontek, data flow diagram(DFD), kamus data, normalisasi, relasi tabel, entity relationship diagram(ERD)

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Prototyping adalah proses yg bisa dilaksanakan secara berulang dengan tujuan untuk menghindarkan proses persetujuan formal secara periodik yg diperlukan dalam pendekatan pengembangan sistem secara tradisional.

Prototyping adalah proses yang digunakan untuk membantu pengembang perangkat lunak dalam membentuk model dari perangkat lunak yang harus dibuat.

Prototipe memberikan ide bagi pembuat maupun pemakai tentang cara sistem dalam bentuk lengkapnya. Proses menghasilkan sebuah prototipe disebut Prototyping.

Jenis dari Prototyping ada dua :

1. Prototipe jenis I: sesungguhnya akan menjadi sistem operasional
2. Prototipe jenis II: merupakan suatuy model yyang dapat dibuang yang berfungsi bagi sistem operasional.

a. Karakteristik metode prototyping meliputi langkah-langkah:

1. Pemilahan fungsi
2. Penyusunan Sistem Informasi
3. Evaluasi
4. Penggunaan Selanjutnya

b. Jenis-jenis prototyping meliputi:

1. Feasibility prototyping
2. Requirement prototyping
3. Desain Prototyping
4. Implementation prototyping

c. Teknik-teknik prototyping meliputi

1. PerancanganModel
2. PerancanganDialog
3. Simulasi

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah model *prototype* jenis I.

Prototype memberikan ide bagi pembuat maupun pemakai potensial tentang cara sistem akan berfungsi dalam bentuk lengkapnya.

Adapun langkah-langkah pada model *prototype* jenis I sebagaimana yang dikemukakan oleh Raymond McLeod Jr. (2001 : 151) adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasikan kebutuhan pemakai

   Analis sistem mewawancarai pemakai untuk mendapatkan gagasan dari apa yang diinginkan pemakai terhadap sistem.

2. Mengembangkan *Prototype*

   Analis sistem, mungkin bekerjasama dengan spesialis informasi lain, menggunakan satu atau lebih peralatan *prototype* untuk mengembangkan sebuah *prototype.*

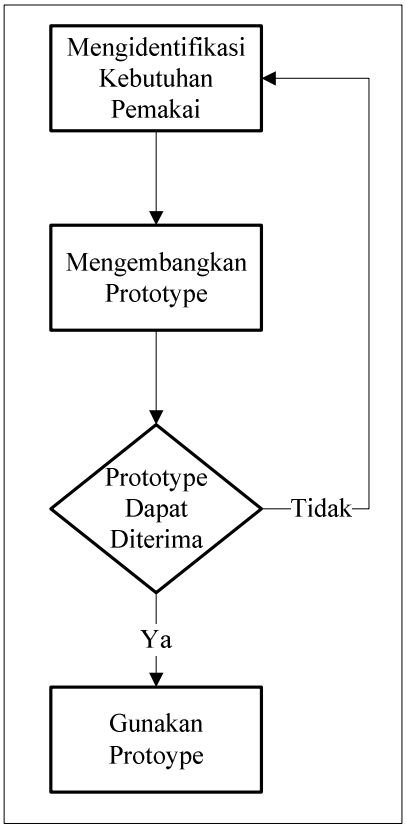
3. Menentukan apakah *prototype* dapat diterima

Analis mendidik pemakai dalam penggunaan *prototype* dan memberikan kesempatan kepada pemakai untuk membiasakan diri dengan sistem.

4. Menggunakan *prototype*

   Prototype ini menjadi sistem operasional.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.2 Pengembangan *prototype* jenis I berikut ini :



Gambar 3.2 Pengembangan *Prototyping* jenis I
(Sumber : Raymond McLeod Jr. 2001 : 151)

Beberapa daya tarik dari model *prototype* jenis I, yaitu :

1. Komunikasi antara analis sistem dan pemakai membaik
2. Analis dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pemakai
3. Pemakai berperan lebih aktif dalam pengembangan sistem
4. Spesialis informasi dan pemakai menghabiskan lebih sedikit waktu dan usaha dalam mengembangkan sistem
5. Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1) Flow Map

Menurut sumber dari M.A Ineke pakerang dan Teguh Wahyono (2004:13), flow map merupakan alat yang berguna untuk menggambarkan physical sistem. Symbol-simbol bagan alur ini menunjukan secara tepat arti fisik dari sebuah sistem. Seperti symbol terminal, harddisk, laporan-laporan, dan lainnya.

2) Diagram Kontek

Menurut sumber dari M.A Ineke pakerang dan Teguh Wahyono (2004:14), Diagram kontek merupakan data flow diagram yang menggambarkan garis besar operasional sistem.

3) Data Flow Diagram

Menurut sumber dari M.A Ineke pakerang dan Teguh Wahyono (2004:13), Data Flow Diagram menjelaskan kepada user bagaimana fungsi-fungsi di sistem informasi secara logika akan bekerja, data flow diagram akan menginterprestasikan logical model dari suatu sistem.

4) Kamus Data

Menurut sumber dari andi kristanto (2004:1), Kamus Data merupakan sekumpulan elemen-elemen atau symbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam pengggambaran atau pengidentifikasian setiap field atau file dalam sistem.

5) Perancangan Basis Data

a. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu teknik untuk meng-organisasi data ke dalam tabel-tabel untuk memenuhi kebutuhan pemakai di dalam suatu organisasi.

b. Table Relasi

Merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan tabel yang lainnya, yang berfungsi untuk mengatur operasi suatu database. Hubungan yang dapat dibentuk dapat mencakupi 3 (tiga) macam hubungan yaitu ;

a. One-To-One (1 – 1)

Mempunyai pengertian “Setiap baris data pada tabel pertama dihubungkan hanya ke satu baris data pada tabel ke dua”.

b. One-To-Many (1 –)

Mempunyai pengertian “Setiap baris data dari tabel pertama dapat dihubungkan ke satu baris atau lebih data pada tabel ke dua “.

c. Many-To-Many (–)

Mempunyai pengertian “Satu baris atau lebih data pada tabel pertama bisa dihubungkan ke satu atau lebih baris data pada tabel ke dua “Bersumber dari http://deckynoviar.files.wordpress.com/2008/04/relasi-antar-tabel.pdf

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian adalah proses untuk menemukan *error* pada perangkat lunak sebelum di-*delivery* kepada pengguna.

Metode pengujian, mencakup Perancangan kasus uji dengan menggunakan metode White Box atau Black Box

Metode Perancangan Kasus Uji (Design Test Case Methode)

1. **Black Box** : pengujian untuk mengetahui apakah semua fungsi perangkat lunak telah berjalan semestinya sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah didefinsikan

2. **White Box,** pengujian untuk memperlihatkan cara kerja dari produk secara rinci sesuai dengan spesifikasinya

Perangkat lunak dapat diuji dengan dua cara, yaitu :

1. Pengujian dengan menggunakan data uji untuk menguji semua elemen program (data internet, *loop*, logika, keputusan dan jalur). Data uji dibangkitkan dengan mengetahui struktur internet (kode sumber) dari perangkat lunak.
2. Pengujian dilakukan dengan mengeksekusi data uji dan mengecek apakah fungsional perangkat lunak bekerja dengan baik. Data uji dibangkitkan dari spesifikasi perangkat lunak.

3.2.4.1. Black Box Testing

Pengujian *Black Box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluar dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai yang diharapkan.

Pengujian *Black Box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan *interface* Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal Kesalahan kinerja